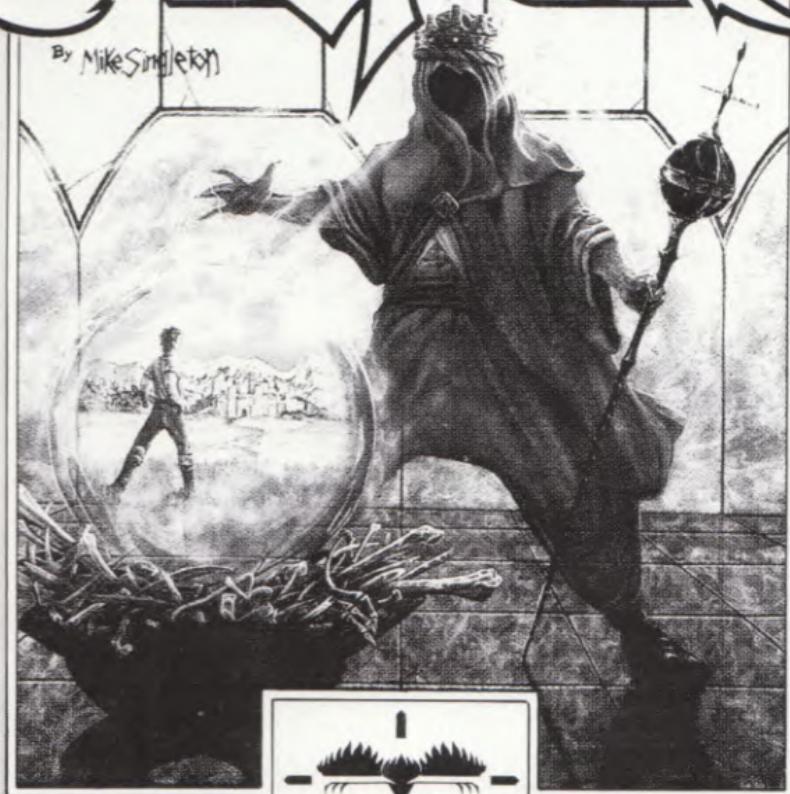


AMSTRAD

DARK SCREEPER

By Mike Singleton



LA FABRICATION DU SCEPTRE

Il y a de cela longtemps, les Iles de la Mer de l'Ouest vivaient en paix, comme dans un rêve. Fier était le Seigneur des Iles, son trône recouvert de perles, de jades et d'améthystes. Sa couronne était haute, taillée dans l'or de l'aube et parée de la lumière des étoiles, son épée était longue, forgée dans l'éclair et le feu de dragons, son manteau était large, tissé de rayons de lune, d'arcs en ciel et de rosée du matin.

Les îles de l'Ouest sommeillaient au fur et à mesure que passaient les années paisibles. Puis, portés par les ailes d'un arage d'hiver, arrivèrent des navires venant du nord, secoués et brisés par les mers glaciales. Le Seigneur des îles accueillit les Gens du Nord, les hébergea et les abrita.

Avec le printemps, les orages glacials cessèrent et les mers se calmèrent. Le seigneur des îles offrit de solides navires déchêne aux Gens du Nord, mais ils décidèrent de rester. Ils brandirent leurs épées et demandèrent des terres pour s'y installer.

Le Seigneur des îles ne souriait plus. Les Gens du Nord étaient trop nombreux, même pour que son épée enchantée d'éclair et de feu de dragons puisse les assagir. Cachant sa colère du mieux qu'il put, il donna de riches terres agricoles aux Gens du Nord et leur conseilla de rester en paix et de vivre dans les limites de leur nouveau domaine. Ensuite, en secret, craignant de trahisons, il rassembla les meilleurs forgerons qu'il put trouver et leur demanda de lui forger un sceptre magique au pouvoir effroyable.

Cinq longues années s'écoulèrent avant que le sceptre soit terminé et chaque année, les Gens du Nord devenaient de plus en plus impudents, réclamant encore plus de leur bienfaiteur. Finalement, les forgerons se présentèrent devant le Seigneur des îles et lui remirent le sceptre qu'ils avaient forgé. Il les remercia et leur donna une grosse récompense pour leur long travail, puis il demanda aux Gens du Nord de se présenter à la cour.

Deux jours plus tard, les Gens du Nord se rassemblèrent dans la salle du trône. Une fois de plus le Seigneur des îles leur offrit des navires, en les prévenant cette fois-ci que s'ils

ne partaient pas, ils provoqueraient sa colère. Les Gens du Nord se mirent à rire et à le mépriser, lui disant que s'il ne faisait pas attention, ils lui prendraient son trône ainsi que ses terres.

Le Seigneur des Iles se souleva de son trône de perles, de jades et d'améthystes et se tint devant les scélérats. Puis il souleva le sceptre au dessus de sa tête. Tout d'un coup les Gens du Nord se turent. De l'obscurité se forma autour du sceptre et un vent hurlant se précipita à travers les portes et les fenêtres, tourbillonnant comme un ouragan autour du Seigneur des Iles. Des éclairs bleus traversèrent le globe doré à la pointe du sceptre et des tonnères grondèrent à travers la salle du trône.

"Par le Pouvoir des Ténèbres, déclama le Seigneur des Iles, que les chiens de l'enfer vous tourmentent jusqu'à la fin des temps ! Ara ithim eren Marash !"

A ces mots, les éclairs fulgurèrent hors du sceptre, touchant chaque personne du Nord de leur feu. Leurs chairs commencèrent à craquer et à brûler, ils cirrèrent horriblement jusqu'à ce qu'il semble que le son lui-même devait déchirer leurs gorges. Malgré tout ceci, un des seigneurs guerrier des Gens du Nord, rendu fou de douleur, bondit sur la tribune où le Seigneur des Iles se tenait.

"Démon ! crie-t-il, si je dois aller en enfer, je t'emmmènerai avec moi !"

Avec une force de possédé, l'homme du Nord saisit le sceptre et frappa le Seigneur des Iles. Tout d'un coup, le corps du grand Seigneur se mit à trembler et se désintégra dans une rafale d'étincelles blanches brûlantes. Le vent les attrappa, les fit tournoyer dans l'air et sortir par les grandes fenêtres de la salle du trône, dans un doux murmure alors qu'il s'en allait.

"Pouvoirs de la Mort, je t'appelle, s'écria l'homme du Nord, sauve nous et nous te servirons pour toujours". Alors, l'obscurité qui s'était regroupée autour du sceptre, tourna et s'allongea en doigts qui s'avancèrent et touchèrent les Gens du Nord se tordant de douleur. En touchant chacun d'eux, il sembla qu'ils éteignirent le feu terrible qui les contorsionnait et qu'ils calmèrent leurs douleurs. Cependant, en même

temps, leurs chairs semblaient perdre consistance, rougeoyer légèrement comme les braises d'un feu et devenir indistinctes et vagues.

Le Siggneur des Iles avait fait une terrible erreur de jugemennt. En cherchant à donné un pouvoir étrange et diabolique. Le sceptre qu'il a fait créer par ses forgerons a touché les Gens du Nord de sa force obscure. Ils n'étaient plus de simples hommes, maintenant ils étaient des Seigneurs des Ténèbres soit détruit et avec lui la malveillance des Seigneurs des Ténèbres qui ont bu de son pouvoir.

VOTRE TACHE DANS DARK SCEPTRE

Vous avez le commandement d'une armée de guerriers, cherchant à trouver et à détruire le Sceptre des Ténèbres. Lorsque vous l'avez trouvé, attention,, ses pouvoirs maléfiques peuvent vous détruire si vous n'avez pas pris les précautions nécessaires. Quelles sont ces précautions ? A vous de le découvrir. Si vous réussissez à vous saisir du Sceptre des Ténèbres, on vous dira comment le détruire. Ne vous en faites pas, cela ne sera pas trop facile à faire. Si vous le détruisez, vous avez gagné.

Pour vous faire obstacle, l'ordinateur contrôle d'autres armées de guerriers. La plupart d'entre elles seront neutres au début du jeu, mais l'armée des Seigneurs des Ténèbres (couleur rouge) reste toujours votre ennemie jurée. Les autres armées peuvent devenir alliées ou ennemis selon les évènements qui arrivent au cours du jeu. N'oubliez pas également que vous pouvez recruter de nouveaux membres dans votre armée et également perdre des guerriers qui rejoignent d'autres armées.

Il est possible de jouer à Dark Sceptre avec un groupe d'amis, chacun d'entre vous prenant le contrôle d'un ou plusieurs guerriers de votre armée - mais n'oubliez pas, ou vous gagnez tous ensemble, ou vous perdez tous ensemble, vous êtes tous danss le même camp.

COMMENT CHARGER LE JEU

Amstrad CPC 464 cassette

Maintenez le bouton CONTROL appuyé et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'unité de cassettes.

Amstrad CPC 6128 et CPC 664 cassette

Maintenez le bouton SHIFT appuyé et appuyez sur la touche @ . Tapez TAPE et puis appuyez sur RETURN. Maintenez le bouton CONTROL appuyé sur PLAY sur l'unité disquettes.

Amstrad CPC 6128, 664 et 464 disquette

Maintenez le bouton SHIFT appuyé et appuyez sur la touche @'. Tapez CPM et puis appuyez sur RETURN.

COMMENT CONTROLER LE JEU

Le jeu est contrôlé par une manette de jeu. Sinon vous pouvez utiliser le clavier pour imiter la manette si vous préférez.

Avant que le jeu commence, un écran d'options vous permet de choisir la manette ou le clavier.

Pendant le jeu, il y a 5 options de contrôle que vous pouvez sélectionner en utilisant les mouvements haut/bas de la manette pour souligner l'option voulue. Le bouton de mise à feu confirme votre choix. En utilisant les mouvements droite/gauche, vous pouvez changer le guerrier que vous venez de sélectionner.

WATCH

Cette option vous permet de regarder un combat. Si vous entendez le son de métal qui s'entrechoque, c'est qu'un de vos querrier participe au combat. Appuyez sur le bouton "Fire" sur cette option pour regarder le combat.

SCAN

Cette option vous permet de voir une carte de toute l'île, qui apparaît à l'écran. La position de chacun de vos guerrier que vous avez sélectionné. Vous devez ré-appuyer sur "Fire" pour sortir de cette option.

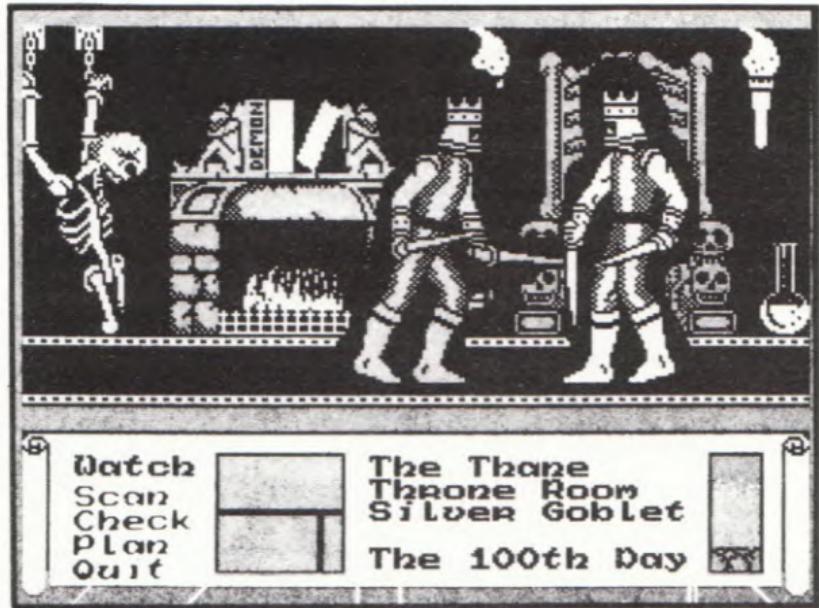
CHECK

Cette option vous permet de connaître les caractéristiques du guerrier que vous êtes en train d'observer, ainsi que les derniers ordres qu'il a reçu. Un résumé de sa personnalité apparaît à l'écran.

PLAN

Cette option vous permet de planifier vos ordres pour le guerrier que vous êtes en train d'observer. Une suite de questions réponses se déroule sur votre écran jusqu'à ce que vos ordres soient complets. Si vous sélectionnez la commande GO TO, la carte apparaît alors sur votre écran. Vous devez déplacer le curseur jusqu'à l'endroit où vous voulez vous trouver (vous pouvez aussi sélectionner juste des jonctions) et appuyez sur "Fire".

ECRAN



QUIT

Cette option vous permet d'abandonner le jeu. D'autres options vous permettent de garder votre position, ou de charger une position enregistrée, ou de retourner au jeu.

COMMENT JOUER

Toute action dans Dark Sceptre est commandée par la manette ou par le clavier. Vous pouvez voir en mouvements les actions de vos guerriers mais, comme un vrai commandant, vous avez aucun contrôle direct sur leurs mouvements. Lorsque vos guerriers se battent, ils utilisent leurs propres capacités; lorsqu'ils se déplacent, ils utilisent leur propre intelligence pour les guider; au cours de rencontres imprévues, leur propre personnalité détermine leurs réactions. Vous n'êtes pas le marionnettiste et ils ne sont pas des marionnettes !

Cependant, vos guerriers ont besoin de vous. Leur esprit stratégique est pauvre et sans votre intelligence de commandant ils ne peuvent achever leur sombre et meurtrière poursuite. Vous contrôlez vos guerriers à travers les ordres que vous donnez à chacun d'entre eux. Vous devez choisir ces ordres avec soin, en tenant compte de la nature et de la personnalité du guerrier. Il essaiera de suivre ses ordres le mieux possible mais il le fera à sa façon et selon sa nature.

Pour donner des ordres à un guerrier il faut tout d'abord le porter à l'écran en utilisant les mouvements droite/gauche. Puis sélectionnez PLAN - ceci vous permettra de planifier vos ordres au guerrier. Le guerrier vous dira les ordres qu'il a reçu et vous pouvez utiliser la manette pour changer ses ordres, ou pour lui donner des ordres supplémentaires.

Vous avez le choix parmi une grande sélection d'ordres. N'importe quel ordre peut être donné, à n'importe quel guerrier, même s'il ne pourra pas les accomplir avec succès. Les ordres magiques, par exemple, ne peuvent être réussis entièrement que par ceux qui détiennent des pouvoirs magiques; si vous donnez de tels ordres au mauvais guerrier, vous devez alors en accepter les conséquences.

LES ORDRES QUE VOUS POUVEZ DONNER

- | | |
|------------------|---|
| FOLLOW warrior: | joignez vous à lui comme aide |
| PROTECT warrior: | joignez vous à lui et protégez le pendant les combats |
| STALK warrior: | suivez le à quelques pas derrière lui |

HARASS warrior:	suivez le et entravez son chemin le plus possible
AVOID warrior*:	évitez le
FIND warrior*:	trouvez le
KILL warrior*:	trouvez le et tuez le
BEWITCH warrior*:	trouvez le et par magie faites le devenir votre espion
PETRIFY warrior*:	trouvez le et par magie transformez le en pierre
CURSE warrior*:	trouvez le et par magie changez ses bonnes qualités en mauvaises
CHARM warrior*:	trouvez le et par magie recrutez le dans votre armée
RELEASE warrior*:	trouvez le et par magie délivrez le du rôle d'espion, de la pétrification et rendez lui ses bonnes qualités
THREATEN warrior*:	trouvez le et prenez ce qu'il porte en menaçant d'utiliser la force
CHALLENGE warrior*:	trouvez le et recrutez le dans votre armée en menaçant d'utiliser la force
PERSUADE warrior*:	trouvez le et recrutez le dans votre armée en utilisant la persuasion
BRIBE warrior*:	trouvez le et recrutez le dans votre armée en offrant un cadeau
JOIN warrior*:	trouvez le et rejoignez son armée
GIVE TO warrior*:	trouvez le et donnez lui ce que vous portez
BEFRIEND warrior*:	trouvez le et donnez lui un message promettant l'amitié entre vos deux armées
INSULT warrior*:	trouvez le et donnez lui un message cessant toute amitié entre vos deux armées
WAIT FOR warrior*:	attendez jusqu'à ce qu'il arrive

AMBUSH warrior*:	attendez jusqu'à ce qu'il arrive et attaquez le
TRACK object:	trouvez le, ne le prenez pas, mais suivez le s'il est amené ailleurs
GUARD object:	trouvez le, ne le prenez pas mais ne laissez personne d'autre le prendre
SEEK object:	trouvez le mais ne l'attrapez pas
TAKE object*:	trouvez le, prenez le sans utiliser la force
GRAB object*:	trouvez le, prenez le de force si nécessaire
USE object*:	trouvez le, prenez le de force si nécessaire et utilisez le
BLOCK place:	allez à l'endroit, restez y et ne laissez personne passer
DEFEND place:	allez à l'endroit, restez y et ne laissez passer que les alliés
WAIT AT place:	allez à l'endroit et attendez
GO TO place:	allez à l'endroit
ROAM:	promenez vous à volonté
WAIT:	attendez où que vous soyiez

Dans ces ordres "warrior" veut dire un guerrier particulier, nommé, "place" veut dire une cellule particulière sur la carte et "object" veut dire un objet particulier, nommé. Lorsque "warrior" est suivi d'un astérisque l'ordre peut être choisi pour se référer à "friends" (alliés), "enemis" (ennemis) ou "anyone" (n'importe qui). Lorsque "object" est suivi d'un astérisque, l'ordre peut être choisi pour se référer à "anything" (n'importe quoi).

Lorsqu'un ordre a été suivi: avec succès ou non, le guerrier suivra automatiquement l'ordre suivant. S'il n'a pas d'autre ordre il attendra où qu'il soit. Veuillez noter que les Thralls sont simples d'esprit et ne peuvent se souvenir que d'un ordre à la fois ! Les autres guerriers peuvent se rappeler de plusieurs ordres.

CHOISIR LES LIEUX

Dans vos ordres, les guerriers et les objets sont spécifiés par des noms sélectionnés avec la manette. Les lieux, cependant, sont spécifiés en utilisant la carte qui apparaîtra automatiquement au moment approprié. Déplacez tout simplement le curseur jusqu'à la jonction que vous voulez spécifier et appuyez sur "Fire". La carte disparaîtra et vous pouvez continuer à donner vos ordres. Le lieu sera nommé dans vos ordres, par exemple, "Gilkins Fork" si le lieu se trouve à la jonction de chemins.

AMIS ET ENNEMIS

Il y a d'autres armées de guerriers en liberté. Au cours du mode PLAN vous pouvez spécifier si un ordre se réfère à des alliés ou des ennemis. Le but de tout ceci est que vous pouvez vous référer à des amis ou des ennemis dans vos ordres sans avoir à trop parler. Vous pouvez toujours attaquer des amis (friends) si vous le voulez, ou être bon avec des ennemis (enemies).

Cependant, l'amitié engagée par un ordre BEFRIEND est différente. Si vous attaquez un de ces allié, vous serez déclaré traître pour le reste du jeu et il est peu probable que les autres armées deviennent vos alliés. Pour éviter le status de traître vous devez officiellement signaler la fin de l'amitié en envoyant tout d'abord un ordre INSULT. Ceci peut mettre en colère le camp insulté mais vous serez toujours considéré par les autres comme un négociateur honnête.

ESPIONS

L'ordre BEWITCH transforme un guerrier d'une autre armée en votre espion (spy). Cependant il reste un membre de l'autre armée et agit comme tel. Vous ne pouvez pas donner un ordre 2a un espion, mais vous pourrez le suivre dans ses déplacements et vérifier ce qu'il fait. Ceci peut vous donner de précieuses informations.

ETRE BON ENVERS LES AUTRES

Vous pouvez être bon envers autrui de plusieurs manières - vous pouvez leur donner un objet, leur envoyer des guerriers

pour joindre leur armée ou tout simplement demander l'amitié. En retour, ils peuvent eux aussi vous montrer de la gentillesse, donc ne pensez pas que la générosité n'est qu'une perte de temps.

TROUVER

Si un guerrier reçoit l'ordre d'aller quelque part, il s'y rendra en utilisant une route directe car tout simplement il connaît le chemin. Si cependant il doit trouver un autre guerrier ou un objet, il devra certainement chercher un peu d'abord. La façon dont il cherche dépend jusqu'à un certain point de sa personnalité. Une bonne idée à suivre est que le plus prêt du but vous êtes, le plus vite il le trouvera. Ne supposez pas que vos guerriers iront tout droit au but !

LES GUERRIERS

Il y a 8 différents types de guerriers dans ce jeu, chacun d'eux a ses points forts et ses points faibles qui lui sont propres. Vous les découvrirez au cours du jeu mais voici quelques conseils:

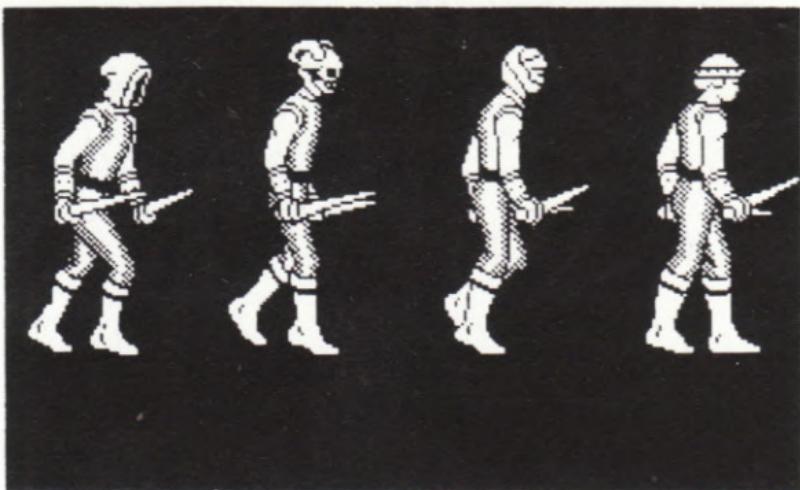
- | | | |
|----------|---|---|
| THANE | : | Le commandant, sans un THANE (NOBLE) les membres de votre armée vont très certainement déserter |
| MYSTIC | : | Les Mystiques possèdent en général des pouvoirs magiques |
| HERALD | : | Un messager et un guerrier |
| ASSASSIN | : | Un chasseur et un tueur |
| REAPER | : | Le bourreau. Inspire la peur chez les autres |
| FOOL | : | Un parleur, pas aussi stupide que son nom l'indique |
| SAVAGE | : | Un homme sauvage des bois, dur et résistant |
| THRALL | : | Un subalterne, un pion. De caractère simple, les Thralls (esclaves) n'ont pas une personnalité complexe. Ils sont nombreux cependant. |

THRALL
(ESCLAVE)

REAPER
(BOURREAU)

ASSASSIN
(ASSASSIN)

FOOL
(FOU)

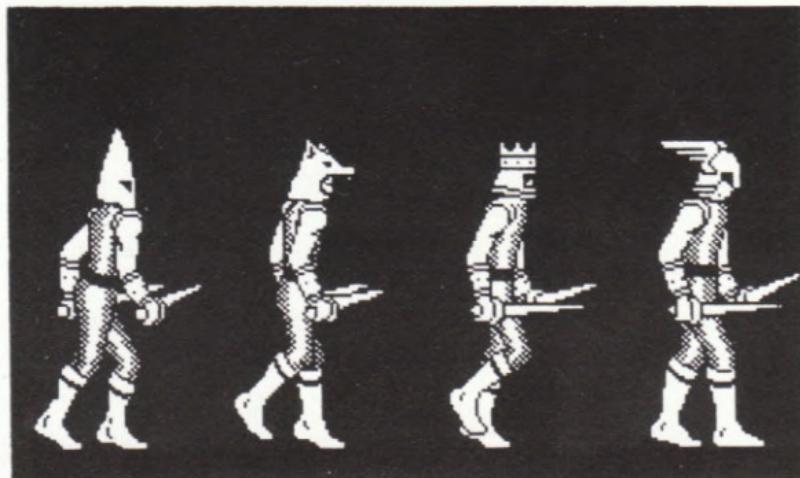


MYSTIC
(MYSTIQUE)

SAVAGE
(SAUVAGE)

THANE
(NOBLE)

HERALD
(HERAUT)



QUELQUES CONSEILS UTILES

- 1) Seuls les MYSTIQUES peuvent accomplir les ordres CHARM, CURSE,, BEWITCH et RELEASE.
- 2) Vous entendrez le son de chaque bataille dans laquelle vos guerriers se battent, même si c'est hors-écran. Appuyez sur "Fire" pendant le mode WATCH et vous irez tout de suite à la bataille.
- 3) Vous entendrez quelques mesures de musique chaque fois qu'un guerrier change de camp, quelqu'il soit, même si c'est hors-écran. En général ce sera quelqu'un qui joint votre camp. Si vous voulez savoir qui c'est, vérifiez les ordres de vos guerriers. Les guerriers avec des ordres que vous n'avez pas donnés seront les nouvelles recrues.
- 4) Les guerriers pétrifiés (transformés en pierre) ne bougeront pas, ni ne recevront de nouveaux ordres. Cependant ils se battront s'ils y sont forcés et peuvent tuer et être tués.
- 5) Les guerriers EN GARDE sont au combat ou sur le point de se battre. Ils ignoreront tout nouvel ordre jusqu'à ce que la bataille soit terminée.
- 6) Il n'y a jamais plus qu'un combat à la fois, à n'importe quel moment. Ceci vous permet de mieux surveiller ce qui se passe.
- 7) Les guerriers, tres chevaleresques, n'attaqueront pas un guerrier qui se bat, ni un guerrier qui attend pour se battre (ex: les guerriers EN GARDE). Cela veut dire que parfois vous avez tout un groupe de guerriers qui se tiennent près d'une bataille, attendant tous leur tour pour essayer leurs épées. Un guerrier chanceux peut passer devant un groupe quelconque sans être défié. Une façon utile de passer devant les défenseurs ennemis.

8)	Les couleurs des équipes sont:	
	Les UMBRARGS	ROUGE
	(Les Seigneurs des Ténèbres)	
	Les VERDANS	VERT
	Les TYRIANS	VIOLET
	Les KUANOS	BLEU-VERT
	Les AURICS	JAUNE
	Les GRISULS	GRIS
	La vôtre	BLANC

9) L'issue d'un combat dépend entièrement des qualités des deux guerriers. Il n'y a pas de facteur chance. Si les deux guerriers ont exactement les mêmes qualités de combat, c'est l'attaquant qui gagne.

10) Partir tout de suite pour tuer l'ennemi (KILL ENEMY) ou se saisir du Sceptre des Ténèbres (GRAB DARK SCEPTRE) sans avoir d'abord préparé la voie est tout simplement suicidaire !

QUAND LE JEU FINI

Quand le jeu se termine, l'ordinateur va vous demander de recharger une position de jeu enregistrée. C'est parce que l'ordinateur ne peut pas mettre en réserve toute l'information nécessaire pour lancer le début du jeu. Nous vous suggérons d'enregistrer un jeu sur une cassette, lorsque le jeu commence pour la première fois, pour que vous puissiez le recharger, à la fin d'un jeu, si vous voulez jouer le jeu encore une fois..

ENREGISTRER VOTRE POSITION

Vous pouvez enregistrer votre position à partir de l'option QUIT. Les utilisateurs de cassette enregistrent leur position sur une cassette. Les utilisateurs de disquette enregistrent leur position sur une disquette vierge qui a été mise au format DATA par une machine Amstrad CPC.

GARANTIE

Si vous n'arrivez pas à charger cette cassette, nous vous la remplacerons gratuitement si vous nous la renvoyée avec explications et preuve d'achat. Envoyez la cassette à:

FIREBIRD, British Telecom, First Floor, 64-76 New Oxford St.
London WC1A 1EU

Si la cassette montre des dommages quelconques, qu'ils soient physiques, ou dus à l'utilisation d'un équipement défectueux ou mal entretenu, veuillez joindre £3.00 pour couvrir les frais de remplacement. Cette garantie n'affecte pas vos droits statutaires de consommateur.

REMERCIEMENTS

Le jeu fut conçu par Mike Singleton des jeux Maelstrom et programmé par Glen Benson de Consult Computer Systems.

Il est interdit de reproduire, prêter, louer, publier sous forme imprimée ou radiodiffuser cette cassette, disquette ou documentation sans autorisation.

1988 **FIREBIRD**. Tous droits de reproduction réservés.



FIREBIRD IS A REGISTERED TRADE MARK OF
BRITISH TELECOMMUNICATIONS PLC